SHVC-A87J-JPN
スーパーファミコン®
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
élf エルフ
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
Dragon Knight 4
ドラゴンナイトIV
BANPRESTO

このたびは、(株)バンプレストの任天堂スーパーファミコン専用カセット「ドラゴンナイト4」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上のご注意

警告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。

●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し５分から１０分の休憩をしてください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。

●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして１時間ごとに１０～１５分の小休止をおすすめします。

バックアップに関するご注意

このカセットはバッテリーバックアップ機能付きカセットです。

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままで抜き差しすると、バッテリーバックアップ機能でセーブ（記録）された内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

またカセットの内蔵電池の電池切れのためにセーブ等ができなくなった場合は有償にて電池交換いたしますので、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。

もくじ
CONTENTS

Story ストーリー

遠い遠い未来の世界、人類は新しい文明のあり方を見つけだしていた。彼らは神族や魔族の介入なしに、自分たちの力だけで繁栄を続けていたのだ。そんな遠い未来の物語・・・・・。

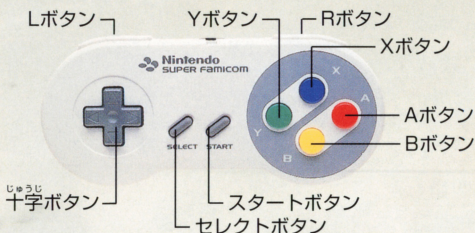
この未来の魔界の王ミナクスは、魔族による人間世界の支配を夢見ていたが、神族の厳しい監視によって、なかなか行動を起こせずにいた。そんな時、彼は次女イノの密告によって、長女マノと部下である四天王のひとり、ルシフォンが密通していることを知る。怒った彼は、ルシフォンを次元の狭間へと閉じ込めてしまった。

それから3000年・・・・。ミナクスは、神族に忘れ去られた存在であるルシフォンを使って、かつて魔界の王ディードを倒した神と人間の子「ヤマト・タケル」を抹殺し、人間界へ干渉しようと行動を開始した。

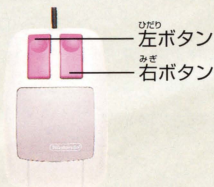
そのころ人間界では、ヤマト・タケルに息子カケルが生まれていた。カケルはすくすく育ち、父親によく似た元気一杯のやんちゃ坊主になった。カケルが15歳になったある日、タケルの元にソニアの街に住んでいる戦友バーンから一通の手紙が届いた。「正体不明の男が自らドラゴンナイトを名乗り、世界を戦火に巻き込もうとしている。その男を倒すために協力してほしい・・・・・。」

タケルはこれを機会にカケルを旅立たせることにした。カケルは期待で胸をふくらませ、冒険の旅へと出発した・・・・・。

操作方法

【コントローラーを使う場合】

〈クエストモードでの操作〉	十字ボタン	キャラクターの移動 カーソルの移動
	Aボタン	コマンド等の決定 メッセージの早送り
	Bボタン	コマンド等のキャンセル
	Xボタン	メニューウインドウの開閉
	Yボタン	押しながら十字ボタンでダッシュ移動
〈シミュレーションモードでの操作〉	十字ボタン	カーソルの移動 コマンドの選択
	Aボタン	コマンド等の決定 メッセージの早送り ヘックスの表示
	Bボタン	コマンド等のキャンセル パラメーターの表示
	Lボタン	マップの左スクロール
	Rボタン	マップの右スクロール

※その他のボタンは使用しません

【マウスを使う場合】

左ボタン	決定ボタンです。 コントローラーのAボタンと同じ働きをします。
右ボタン	取り消しボタンです。 コントローラーのBボタンと同じ働きをします。
左右ボタン同時押し	クエストモードでのメニューウインドウの開閉

キャラクターを移動させる方法

マウスカーソルをキャラクターから少し離れたところに移動させ左ボタンをクリックし続ける。

ゲームの始めかた終りかた

ゲームの始めかた

カセットを正しくスーパーファミコン本体に差し込んで電源を入れてください。オープニングデモの後タイトル画面が表示されますのでAボタン、またはスタートボタンを押してください。すると以下の画面が表示されます。

NEW GAME
最初からプレイするときに選択して下さい。

CONTINUE
セーブしたデータからゲームを再開するときに選択してください。

（セーブデータのないときは選択できません。）

セーブのしかた

その1
街の中でロイドンというキャラに話しかけるとそれまでのデータを3カ所までセーブすることができます。

その2
戦闘画面上でも1カ所だけセーブすることができます。ただし、戦闘途中のセーブデータは**1度ロードすると消えてしまいます。**

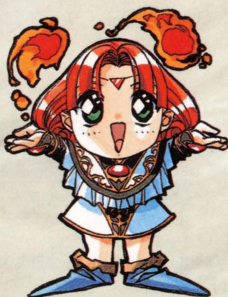
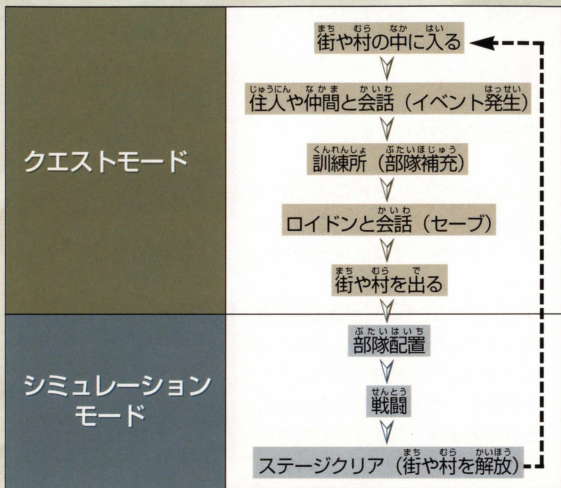
※どちらの場合もセーブデータは上書きされます。

ゲームの終わりかた

セーブしてゲームを終了したい時は、ロイドンに話しかける、または戦闘画面でセーブのコマンドを選び、'セーブしました'のメッセージが出た後に電源を切ってください。セーブしないときはそのまま電源を切ってゲームを終了してください。

ゲームの流れ

このゲームは2つの部分からできています。一つが街や村の中でのクエストモード、もう一つが敵軍隊と戦うシミュレーションモードです。一般的な流れは以下のとおりです。

モード	流れ
クエストモード	街や村の中に入る ←
	↓
	住人や仲間と会話（イベント発生）
	↓
	訓練所（部隊補充）
	↓
	ロイドンと会話（セーブ）
	↓
	街や村を出る
	↓
シミュレーションモード	部隊配置
	↓
	戦闘
	↓
	ステージクリア（街や村を解放）→「街や村の中に入る」へ

クエストモードでのゲームの

街や村の中では様々なイベントが起きます。そして必要最低限のイベントをクリアーしなければ、街や村の外に出ることができません。街の住民や仲間たちと会話し、情報を仕入れるとイベントをクリアーして街や村の出口（画面の右側）から外に出て戦闘マップに進む事ができます。

他のキャラクターとの会話

会話をしたい相手に自分のキャラクターを接触させます。

メニューウインドウ表示

街や村の中でアイテムを使用したり、ステータスを見たりするにはメニューウインドウを使用します。

メニューウインドウの開閉

コントローラーの場合、Xボタンでウインドウを開き、再びXボタンを押すとウインドウを閉じることができます（Bボタンでもウインドウを閉じることができます）。
マウスの場合は、両方のボタンを同時に押すとウインドウを開くことができます。右ボタンでウインドウを閉じることができます。

各メニューについて

1.アイテム……アイテムを使用します。使うアイテムの種類、使用するキャラクターとその数を決定してください。

2.ステータス…各キャラクターのステータスを見ることができます。

3.ロード………ゲームをセーブしたところから始める（やり直す）事ができます。

進め方

訓練所について

街や村によって、共に戦ってくれる人たちが訓練所に登録しています。しかし、残念なことに登録されている人物のうち一人しか選ぶ事はできません。また、登録されていない人物でも仲間にできる場合もあります。

ロイドンについて

プレイヤーが行く先々の街や村で会うこのキャラクターは小説家の卵です。会話をするたびに主人公の話を聞きたがりますので、素直にそれに従えばセーブすることができるでしょう。

街から出られないときは…

1. 主要のキャラクター（エト、セイル、ナターシャ、マルレーネ等）と会話しましたか？
2. 訓練所に登録している部隊がある場合どちらか一方を仲間にしましたか？

ほとんどの場合この2つをクリアしていれば街から出られるはずです。

シミュレーションモードでの

1. ユニットの配置

敵のユニットは最初から配置されていますが、味方の部隊はあなたが配置しなければなりません。配置するのが面倒な方は、画面下部の〈自動〉ボタンを押すと、コンピューターが勝手に配置してくれます。
自分で配置する方法は以下の通りです。

1. 配置する部隊（名前）を選び、決定してください。
2. マップ上にヘックスが表示されるので、そのヘックスのうち一つを選んで決定してください。ただし、その部隊が移動可能な場所にしか配置できません（例えば、剣士隊を海の上に配置することはできません）。
3. 味方の部隊は、すべて配置しなければなりません。

2. ターンの開始

配置が終わると、まずはあなたのターンから始まります。あなたのターンが終われば次は敵のターンで、交互にそれを繰り返します。

3. キャラクターの移動

移動させるキャラクターを選択・決定すると、そのキャラクターの移動できる範囲のヘックスが表示されます。移動先にカーソルをあわせて、決定してください。

4. 戦闘

移動終了後、周りに攻撃できる敵部隊がいる場合は、画面にヘックスが表示されます。
ヘックス内にいる敵部隊を選択・決定すると、その部隊に攻撃を加えることができます。戦闘は交互に攻撃することで行われます。また敵を攻撃すると、その部隊には経験値が入り、どんどん成長していきます。

5. ターンの終了

各ターンは、すべての味方のキャラクターを動かし終わった時・画面右下の＜終了＞ボタンを押した時に終了します。

勝利・敗北の条件

勝利条件

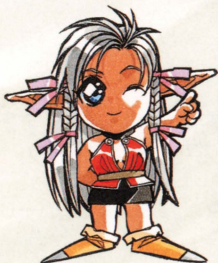
1. 東（画面右側）にある街や村を奪い返した時（その建物の中央に、味方の一人を移動させる）。
   ＊残った敵は逃走します。
2. すべての敵を全滅させた時。

敗北条件

1. 味方の主要キャラクター（カケル、セイル、エト、ナターシャ、マルレーネ）のうち、誰か一人でも死んだ時。
2. 画面左下の＜降伏＞ボタンを押して降伏した時。
3. 各ステージに設定されているターン数制限をオーバーした時。

部隊のパラメーターの見方

敵部隊も味方部隊も、その部隊にカーソルを合わせてBボタン（マウスの場合は右ボタン）を押すことでパラメーターが表示されます。

1. 部隊名・・・・・・・・・そのキャラクターの部隊の種類を表示します。
2. 部隊属性・移動力・・・部隊の移動（地上または空挺）、1ターンで何ヘックス移動できるかを表示します。
3. 攻撃属性・攻撃範囲・・対地攻撃のみか、対空攻撃もできるかの表示と、何ヘックス離れて攻撃できるかを表示します。
（1の場合は、敵ユニットの隣で攻撃できる）
4. 攻撃力・・・・・・・・・数字か大きくなるほど、相手によりダメージを与えることができます。
5. 防御力・・・・・・・・・数字が大きくなるほど、相手の攻撃をより防ぐことができます。
6. 経験値・・・・・・・・・相手の部隊を攻撃すると、経験値が上がります。経験値が増えると、必殺技が出やすくなります。

部隊の復活と消滅

敵、味方共に1つの部隊は隊長一人と、その部下8人で構成されています。闘っているうちに部下が減っていきますが、これは死んでしまったわけではなく戦闘不能状態だと考えてください。戦闘不能状態になった部下達は復活の泉で1ターンすごすか、回復ユニットの治療によって元気に復活することができます。また街や村を取り返しその中に入っても傷ついた部下達は全て元気になります。ただし部隊が全滅してしまうと戦闘マップ上から消滅してしまいます。1度全滅した部隊は次の街や村で回復の種で復活させないと、2度と復活しません。

ヘックスを表示させる

移動したあとにその部隊の攻撃が相手に届くのか確認したい場合は、マップ上のキャラクターがいない場所（敵も含む）にカーソルを合わせAボタンを押して下さい。画面上にヘックスが表示されます。Bボタンを押すと表示されているヘックスを消すことができます。

工作隊について

ゲームが進むと仲間になる工作隊は、敵を攻撃することもできますが、移動の邪魔になる小さな木や石を破壊することができます。また木の橋を破壊して、敵の侵攻を妨げることもできるたのもしい部隊です。破壊の仕方は敵を攻撃する要領と同じで、移動してから破壊したい場所を指定します。

戦闘におけるその他の注意点（重要です）

1、 敵キャラクターが自分達の出発した街や村の上に乗っても、ゲームはそのまま続行されます。
2、 敵部隊を全滅させないで相手の街や村を奪い返した場合、残った部隊は逃走したもので、再びあなたの前に立ちはだかることはありません。
3、 エトは最初から非常に強いキャラクターです。その役柄のとおりたのもしくたくましい剣士なのです。ただしこの人物に頼ってばかりいると、後半になって痛い目を見るでしょう。何といっても主人公はカケルなのですから・・・。

各種データ

部隊の種類

部隊の種類は、以下の10種類が存在します。同じ種類の部隊でも、キャラクターによって多少の差があります。

<剣士隊>剣を使う戦士。標準的なキャラクターだが成長すれば攻撃力・防御力の優れたキャラクターになる。対地攻撃しかできない。

<忍者隊>とにかく足が速く、機動力に富む忍者。基本的に防御力が弱い。対地攻撃のみ可能。

<戦斧隊>斧を投げて戦う戦士。剣士隊に比べ離れた敵に攻撃できるのが利点だが、移動力に乏しい。対地攻撃しかできない。

<砲術隊>移動力が極端に少ない大砲使い。しかし、その破壊力はすさまじく、遠隔攻撃もでき、防御力も高い。対地攻撃のみ可能。

<騎馬隊>馬に乗りランスを振り回す。機動力に富むが、防御が甘い。対地攻撃しかできない。

<工作隊>爆弾を投げ敵を攻撃し、邪魔な石や木を破壊することもできる。身軽で移動力もあるが、防御力が極端に弱い。対地攻撃のみ可能。

<魔導師隊>魔法で相手に攻撃を与える魔法使い。離れた敵に攻撃することができ、対地・対空どちらにも攻撃できる。ただし、防御力が弱いのが弱点。

<ドラゴンナイト隊>ドラゴンに乗って戦う部隊で、空からの攻撃ができる唯一のキャラクター。攻撃力・防御力・移動力共に優れている。対地・対空攻撃が可能。

<弓術隊>対地攻撃もできるが、どちらかといえば対空攻撃が得意な弓矢使い。もちろん離れた敵にも攻撃できる。

<治療隊>味方ユニットの回復ができる唯一のキャラクター。敵を攻撃することもできるが、攻撃力・防御力共にかなり弱い。対地・対空攻撃が可能。

＊上記の特徴は、あくまで基本です。

アイテムの種類

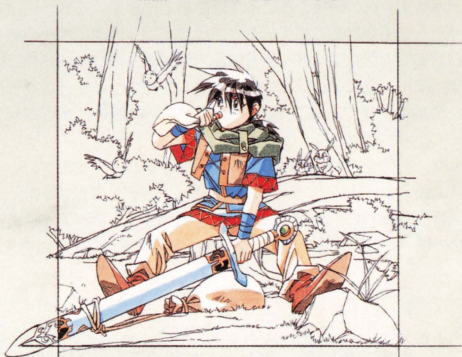
アイテムは街や村のいたるところに隠されています。もちろんこれらのアイテムを使わなくてもゲームは解けますが、時間に余裕のある人は探してみてください。アイテムの使用はメニューウインドウで行ないます。また、戦闘マップ上でもアイテムを見つけることができますが、この場合アイテムはストックされずにそれを見つけたキャラに自動的に使用されます。

- ●力の種…キャラクターの攻撃力を1ポイントアップさせます。
- ●守りの種…キャラクターの防御力を1ポイントアップさせます。
- ●すばやさの種…キャラクターの移動力を1ポイントアップさせます。
- ●復活の種…直前の戦闘で全滅した部隊が完全回復して復活します。

地形の種類

地形の種類は以下の14種類があります。地形効果の数字はその地形にいる時に、相手の攻撃の何%をダメージとして受けるかを表しています。数字が小さいほど防御力も高くなります。

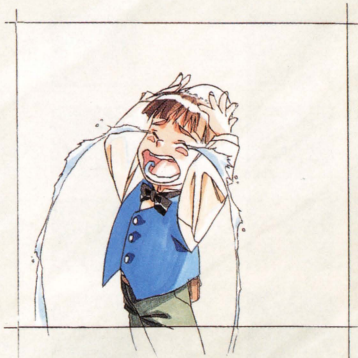
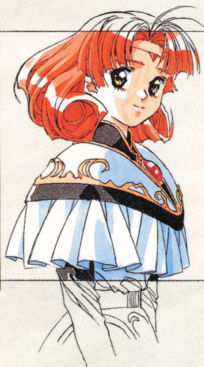
キャラクター紹介

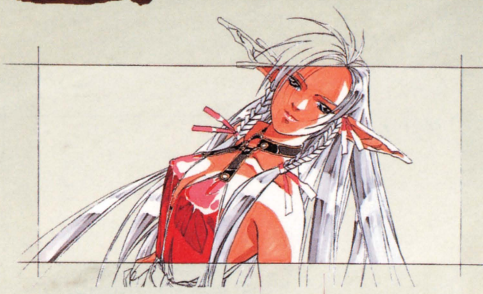
主な登場人物

カケル（剣士隊）

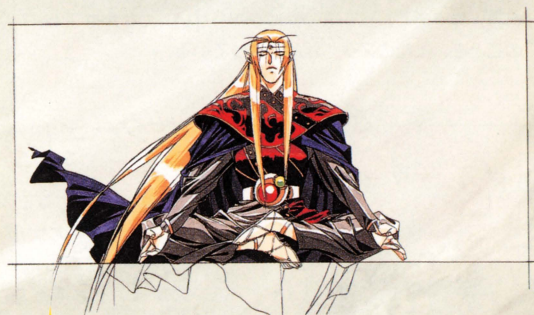
伝説の剣士ヤマト・タケルの一人息子。父親似で、元気いっぱいのやんちゃ坊主。正義感にあふれ、いつも物事をいい方に解釈する前向きな性格。

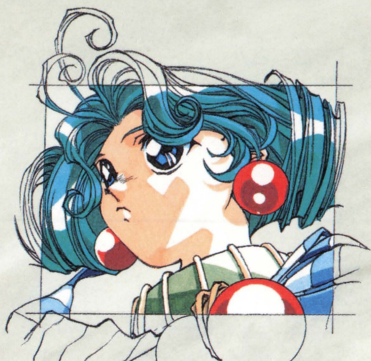
セイル（戦斧隊）

ヤマト・タケルの戦友、バーンの一人息子。カケルと対照的に気が弱くおとなしい性格で、いつもおどおどしている。

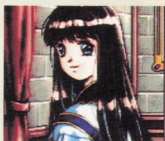
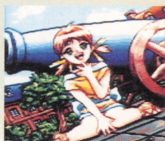
エト
（剣士隊）

兜で顔を覆った謎の剣士。強くてたくましい、頼りがいのある人物である。誰も彼の素顔を知らない。カケルはエトのことを、ただのスケベ親父と思っている。

ナターシャ
（魔導師隊）

カケルの幼なじみで、幼い頃はよくカケルにいじめられていた。気が強いが、本当は優しい女の子。カケルの前に出るとついつい意地っ張りになってしまう。

マルレーネ
(弓術隊)

ぞっとするほど美しいが、いつも悲しげな目をしているエルフ一族の女。カケルとエト以外の仲間とはほとんど話をせず、いつも一人でぽつんとしている。

ルシフォン

魔族の四天王の一人。魔族の王、ミナクスの命令によって、人間界に時を越えてやってきた。すさまじいほどの魔力を持ち、冷徹で誇り高く、虫一匹殺す時でさえ己の美学を追求する男。

ウェンディ
（魔導師隊）

特徴的な髪形の風の魔導師。彼女の辞書に「物怖じ」とか「遠慮」とゆー言葉はない。好きなものは「美しい年上の女性」で、嫌いなものは「軟弱な男」。

このほかにもたくさんの個性的なキャラクター達がいっぱいです。

使用上のご注意

警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

注意

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のお願い

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり／商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》
商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

《故障品について》
お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。
なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5　〒111-81　☎ 03-3847-6666

- 電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- 電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

企画・開発元　株式会社バンプレ企画
発売元
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。